

# SUC

GÜNLÜKLERİ

KURAL KİTABI

Londra'da çözölemeyen vakaları  
çözmek için adli tıp uzmanlarından  
oluşan bir ekip göreve başlar. Cinayet,  
soygun ve akla gelmeyen suçlar cezasız  
kalmayacak. Kanıtlar ve suçun sebebini  
bulmak, şüpheliyi parmaklıklar ardına  
kilitlemenin anahtarıdır. Gerçekleri  
ortaya çıkarmak için olay yerindeki  
gizli ipuçlarını bulun.

DAVID CİCUREL



# İÇİNDEKİLER

17 Konum Kağıdı

4 Adli Danışman Kağıdı

55 Kişi Kartı

1 Delil Sahası

52 Delil Türü ve Özel Eşya Kartları



Ücretsiz Uygulama:  
Chronicles of Crime



GET IT ON  
Google Play

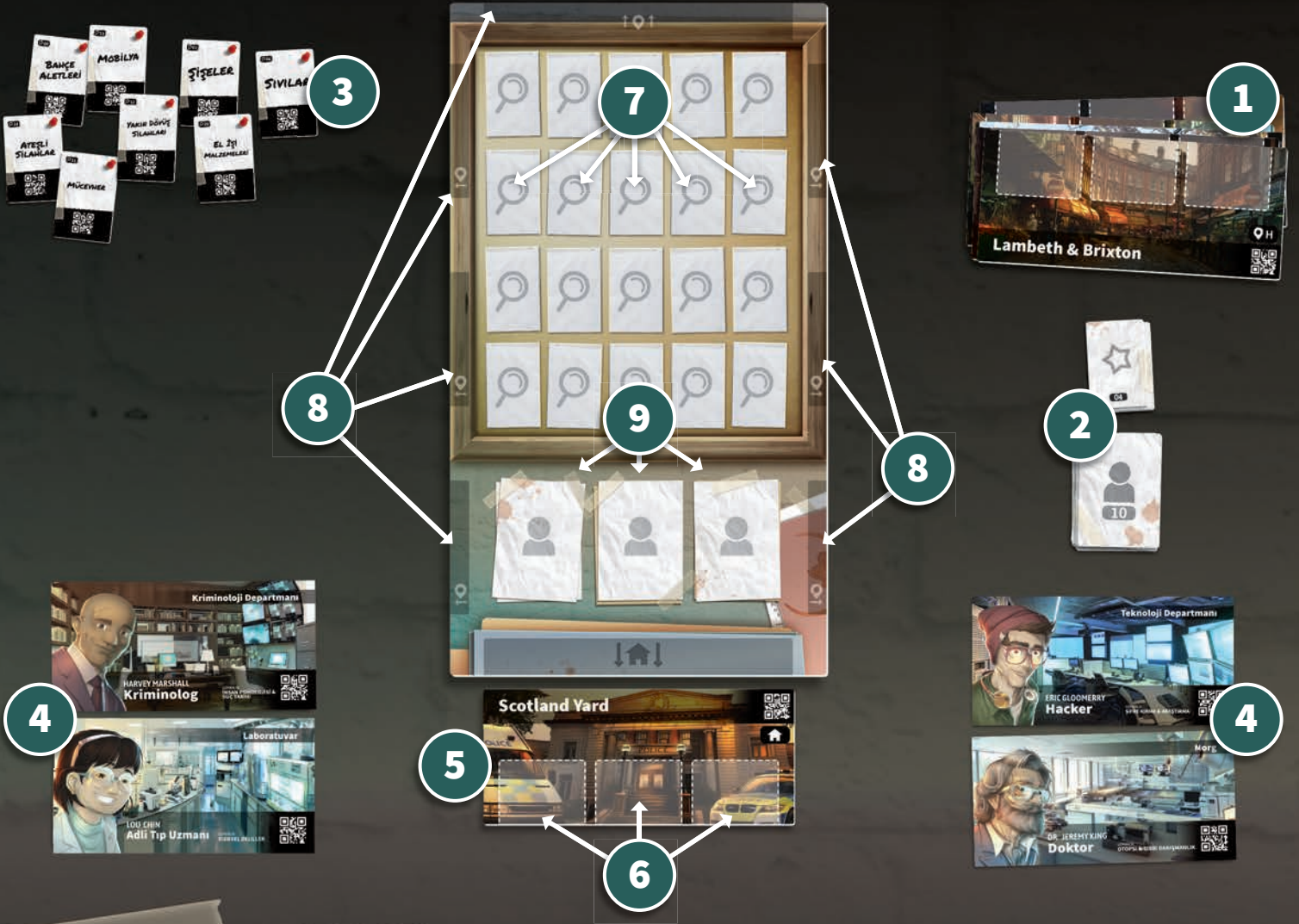


Download on the  
App Store

2

Chronicles of Crime (Suç Günlükleri), Apple App Store veya Google Play'den indirebileceğiniz ücretsiz bir uygulama gerektirir (Şu anda Android 4.4 veya daha yenisini, iOS 8.0 veya daha yenisini gerektirir. Gelecekte gereksinimler değişebilir). Oynamak için uygulamanın yalnızca bir telefonda veya tablette yüklü olması yeterlidir. Uygulama olmadan bu oyunu oynamak mümkün değildir. Uygulama indirildikten sonra (oyun sırasında) herhangi bir internet bağlantısı gerektirmez. Dil uygulama içinden değiştirilebilir.

# KURULUM



## OYUNUN AMACI

Her senaryo benzersiz bir soruşturma sunar. Oyun tamamen kooperatiftir ve tüm oyuncular gizemi çözmek için birlikte çalışır. Kanıt topladıkça ve şüphelileri sorguladıkça hikaye gelişecektir. Davayı kapatmaya hazır olduğunuzu hissettiğinizde  işaretine geri dönün ve takım olarak puanınızı belirleyecek bir dizi soruyu yanıtlayın.

- 1 Konum Kağıtlarını keşfettikçe Delil Sahasının yanına yerleştirin.
- 2 Kişi kartlarını ve Özel Eşya kartlarını yüzü kapalı şekilde sahanın yan tarafına yerleştirin.
- 3 Delil Türü kartlarını, oyuncuların erişebileceği bir yere yüzleri açık şekilde masaya yerleştirin. Oyun sırasında bu kartları özgürce inceleyebilir ve o anda ihtiyacınız olanı bulmak için yüz üstü sıralayabilirsiniz.
- 4 Tüm Adli Danışmanlar her zaman oyundadır. Bunları oyuncular arasında paylaşın.
- 5 Delil Sahasının altına  Ev Konumunu yerleştirin.
- 6 Her Konum Kağıdı 3 kişi alanı içerir.
- 7 Delil Sahasında 20 Delil alanı, 8 7 Konum alanı, 9 3 Konumu olmayan Kişi alanı olduğuna dikkat edin.

# NASIL OYNANIR?

## OYUNU BAŞLATIN

Oyunu kurduktan sonra uygulamayı açın ve oynamak istediğiniz hikayeyi ve senaryoyu seçin.

**NOT:** Oyuna aşina olmak için öğretici başlangıç soruşturmasını deneyin. Oyunun nasıl oynandığını anlamak için bu senaryoda kurallar açıklanmıştır.

Suç Günlükleri'nde, Kişi ve Delil Türü kartlarını ve Konum Kağıtlarını tarayarak ilerlersiniz. Tarama penceresi görüntülendiğinde, cihazınızı bir kart veya kağıttaki herhangi bir QR Koduna doğrultun. Ardından, taramayı başlatmak için herhangi bir yere dokunun. Uygulamadaki  menüsünden “otomatik tarama” özelliğini açabileceğinizi unutmayın.



Oyuncular, hangi kartın taranacağına birlikte karar vermelidir.

- **Konum Kağıdını taramak:** bu konuma gitmenizi sağlar.
- **Kişi kartını taramak:** o kişiyi sorgulamanızı sağlar.

Bir Kişi tarandıktan sonra diğer Kişiler veya Deliller hakkındaki soruları yanıtlayabilir. Bunu yapmak için, sadece bu kartları tarayın ve sorguladığınız Kişi onlar hakkında konuşacaktır.

Önemli: Karakterlere asla konumlar hakkında soru sorulamayacağını unutmayın. Sorgulama modunda bunlardan birini taramak, sorguyu bitirecek ve ekibi taranan konuma taşıyacaktır.

**GÖRÜŞÜRÜZ**

düğmesine basarak sorgulama modundan çıkabilirsiniz.

- **Delil Türü kartı taramak:** farkettiğiniz bir ipucunu almanızı sağlar. Ekstra ayrıntılar kullanılabilir hale gelir ve bunlar davanızla ilgiliyse, uygulama bu kartı Delil Sahasına koymanız gerektiğini belirtir.
- **Adli Danışmanı taramak:** onu aramanızı sağlar.

Danışmanla bir aramadayken, diğer tüm taramalar danışmanın o konu hakkında konuşmasını sağlar.

**GÖRÜŞÜRÜZ**

düğmesine basarak aramadan çıkabilirsiniz.

**UYARI:** Bazı ender durumlarda, tarama aşağıdaki nedenlerden dolayı çalışmayabilir:

- odadaki ışık (keskin gölgelerden kaçının)
- kılıflı kartlar (yansıma yapar)
- telefonun kamerası (telefonun lensinde kir vb.)

 QR Kodunun belirtilen karenin içinde olduğundan emin olun ve kameranın odaklanabilmesi için telefonu sabit tutun. Kamera hala odaklanamıyorsa, odağı sıfırlamak için elinizi kameranın önünden geçirmeyi deneyin.

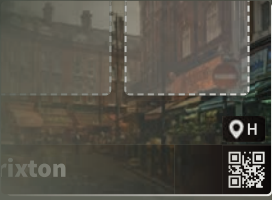
# KONUMLARI, KİŞİLERİ VEYA ÖZEL EŞYALARI KEŞFETMEK

Konumlar, Kişiler ve Özel Eşyalar, uygulama tarafından belirtilene kadar kapalı kalmalıdır.

Oyun sırasında bu kartlardan bazıları ortaya çıkacaktır. Bu kartlarda aşağıdaki semboller ve bir sayı veya harf bulunur.

|                                                                                     |                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
|    | Kişi Kartları       |
|    | Konum Kartları      |
|   | Özel Eşya Kartları  |
|  | Delil Türü Kartları |

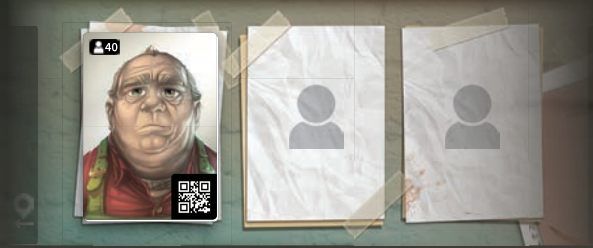
- **Yeni Konumlar** Delil Sahasının kenarlarındaki 7 Konum alanından birine yerleştirilmelidir.



- **Yeni Kişiler** belirtilen Konum kağıdında 3 Kişi alanından birine yerleştirilmelidir. Oyun sırasında herhangi bir Konumda keşfedilen üçten fazla Kişi varsa, ek Kişileri o Konum kağıdının yanına yerleştirin.



Bir Karakterin nerede olduğundan emin değilseniz, onu ana Delil Sahasındaki Konumu Olmayan Kişiler alanına yerleştirin. Bu Kişilerin nerede olduğunu bulursanız hareket ettirmeyi unutmayın!

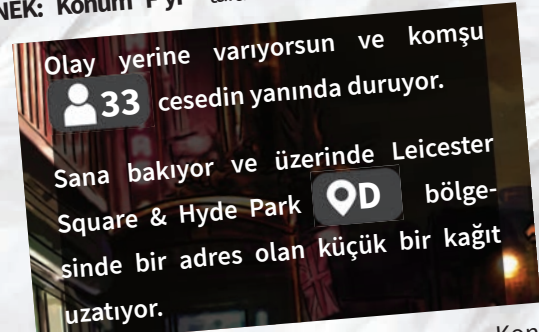


- **Delil Türü** kartları, bir olay yerinde ipucu ararken bulunur. Yalnızca davanız için gerçek bir ipucu olan kartlar Delil Sahasına yerleştirilir. Delil Türü kartlarını nasıl bulacağınızı öğrenmek için sayfa 6'ya bakın.



- **Özel Eşya** kartları, ortaya çıktığında hemen Delil Sahasına gider. Uygulama, bunlar oyuna girdiği zaman size bildirecektir. Yüzü kapalı destede arayın ve belirtilen kartları yüzleri açık şekilde Delil Sahasına yerleştirin.

ÖRNEK: Konum F'yi tarar ve bu ekranla karşılaşsınız.



Bu metne dayanarak, Kişi 33'ü bulmalı ve onu Konum F'deki Kişi alanlarından birine yerleştirmelisiniz. Konum D'yi bulun ve onu Delil Sahasının yanındaki 7 Konum alanlarından birine koymalısınız.

# DELİL SAHASI

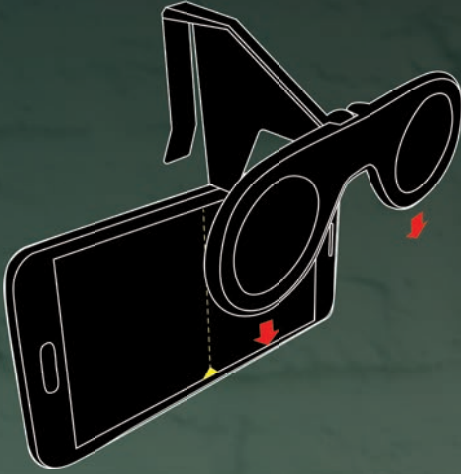
Bazı Konumlar (suç mahalli gibi) Delil aramanıza izin verir.

Arama moduna girmek için düğmesine basın.



Delilleri iki şekilde arayabilirsiniz:

- **Panoramik görünümde** – Olay yerini ekstra cihazlar olmadan deneyimlemek için bunu seçin.
- **3D'de** – Bunu yapmak için gözlüğü (ayrı satılır) ekranın ortasındaki sarı çizginin üzerine yerleştirin.



Sahneye bakmak ve diğer oyunculara ne gördüğünüzü anlatmak için 40 saniyeniz var.

Diğer oyuncuların anlattıklarınıza karşılık gelen Delil Türü kartlarını seçmesi gerekir. Bu kartların açık olduğundan ve arama yapmak için uygulamayı kullanmayan tüm oyuncular tarafından erişilebilir olduğundan emin olun.

Süre dolduğunda, başka bir oyuncunun ipuçlarını aramasını seçebilir veya durabilirsiniz. Bu ekstra aramanın oyun içinde daha fazla zaman alacağını unutmayın.

Son olarak, seçilen tüm Delil Türü Kartlarını tarayın. Uygulama, kartlardan hangilerinin Delil Sahasına yerleştirilecek bir ipucu olduğunu veya şu anda yararlı olmadığını size söyleyecektir. İkinci durumda olanları eski yerine geri koymanız gerekir. Daha sonra faydalı olabilirler.

Ek bilgi almak için istediğiniz zaman Adli Danışmanları arayabilirsiniz.

Bir konu hakkında konuşmak için telefonu o kişiden sorumlu olan oyuncuya verin.

Doktor, otopsi ve genel olarak tıpla ilgili her konuda size yardımcı olacaktır.

Adli Tıp Uzmanı, bulduğunuz nesneleri analiz edecek ve size onlar hakkında ek bilgi verecektir.

Hacker, internette sizin için araştırma yapabilir ve bulduğunuz yüksek teknoloji cihazlara sızabilir.

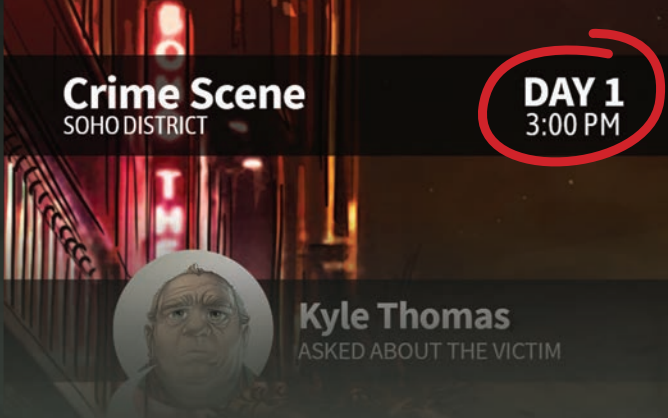
Kriminolog size suç tarihi ve suçluların zihinleri hakkında tavsiyelerde bulunabilir. Suç kayıtlarına erişimi var ve size bir Kişinin psikolojik profilini çıkarabilir.

**ÖNEMLİ:** Oyunu VR Gözlüksüz oynuyorsanız, Konum'u 360° kontrol etmek için fiziksel olarak arkanızı döndüğünüzden emin olun. Alternatif olarak, olay yerini ekranda sola, sağa, yukarı veya aşağı kaydırarak da inceleyebilirsiniz.

# GEÇEN ZAMAN VE ÖZEL OLAYLAR

Suç Günlükleri dünyasında zaman çok önemlidir.

Geçerli saati ekranın sağ üst köşesinde görebilirsiniz.



Bir öğeyi taradığınızda, bir Kişiyi sorguladığınızda veya bir suç mahallini incelediğinizde, 5 dakikalık oyun içi zaman geçer.

Bir Konumdan diğerine seyahat ettiğinizde, 20 dakikalık oyun içi zaman geçer.

Geçen oyun içi zaman, son puanlamada bir etkiye sahiptir. Vakayı ne kadar hızlı çözerseniz o kadar iyi puan alırsınız.

Bazı senaryolarda, oyun içinde geçen zaman, bazı durumların değişebileceği, yani karakterlerin hareket edebileceği veya yalnızca belirli zamanlarda mevcut olabileceği anlamına da gelir.

Zaman her zaman dostunuz değildir!

## OYUNUN SONU

Davayı çözdüğünüze inandığınız zaman Baş Komisere raporunuzu verebilirsiniz.

Ev konumuna geri dönün ve tuşuna basın.



Ekibinize bir dizi soru sorulacak. Bunları yanıtlamak için, çıkarımlarınızı destekleyen kartları tarayın. Puanınız cevaplarınıza bağlı olacaktır. Puanınızı kontrol ettikten sonra hikayeyi okumak veya senaryoyu tekrar oynamak için **ÇÖZÜM** tuşuna basabilirsiniz.

Bazı senaryoların birkaç bölümü vardır. Her bölümü tek bir oyun olarak deneyimleyebilirsiniz, ancak hikayenin bazı bölümlerinin ve kişilerinin önceki bölümlerle bağlantılı olduğunu unutmayın. Tek bir senaryonun tüm bölümlerini aynı arkadaş grubuyla oynamak iyi bir fikir olabilir.

**ÖNEMLİ:** Yeni eklenen senaryolar için uygulamayı kontrol etmeyi unutmayın! Pek çok yeni, harika hikaye düzenli olarak eklenebilir!



# KÜNYE

- Oyun Tasarımı:** David Cicurel
- Yazar:** Fenriss, Cornélia Rubie, Grzegorz A. Nowak, Pierre Compain, Guillaume Montiage, Mark Rein•Hagen
- Çizer:** Matijos Gebreselassie
- Sanat yönetmeni:** Mateusz Komada
- Grafik Tasarım:** Katarzyna Kosobucka
- Üretici:** Vincent Vergonjeanne
- Üretim:** Przemysław Dołęgowski
- Programming:** Marcin Musiał
- Kontrol Okumaları:** Chris Backe, Mary Petrie
- Geliştirme:** Filip Miłunski
- Çeviri:** Metin Ünüvar
- Uygulama Editörü:** Rüveyda Şahyar
- Oyun testi:** Nicolas Seux, Alban de Rostolan, Jean-Christophe Bonnet, AntoineG, Rafaële Dhuitte, Joël Reboulet, Jérôme Morand, Eric Turon-Lagot, ve daha fazlası....

## Özel teşekkürler:

Christophe Kohler  
Aur lie Cicurel



DAHA BİRÇOK HARİKA OYUN  
İÇİN SİTEMİZİ ZİYARET EDİN!

**NEOTROYGAMES.COM**

@/neotroygames